



Des icônes et des marques

Publié par Les Contrôleurs du train de 13h37  
<http://letrainde13h37.fr>

ISBN : 979-10-91997-04-1

Wagon 42 SAS  
Lieu-dit La Gare  
42380 Périgneux  
France  
<http://wagon42.fr>

Première édition : v1.0 le 14 mai 2014  
Édition en cours : v1.4 le 5 décembre 2015

## À propos du train de 13h37

*Le train de 13h37* est un éditeur indépendant qui publie des articles et des livres autour de la conception web.

En tant que travailleurs du web nous-mêmes, notre volonté à travers *le train de 13h37* est de participer à l'amélioration de la vie de nos pairs en leur proposant des ressources pratiques et utiles.

### Déjà parus

---

- *La dette technique* (<http://t13h37.fr/livre-dette-tech>), par Bastien Jaillot ;
- *Petit Précis de Créativité* (<http://t13h37.fr/livre-creativite>), par Virginie Caplet.

## Remerciements de l'auteur

À Corinne, Marie et Loïc pour votre confiance, vos conseils et la publication de ce beau projet ;

À Jean-Philippe et Philippe pour les regards d'expert ;

À Bernard et Jean-Christophe pour m'avoir initié aux différentes facettes des signes et des symboles ;

À Marie, Goulven, Markus et Thomas pour l'aide dans mes recherches, l'énergie et la motivation ;

À Adélaïde, Florie, Nathalie, Romy, Virginie, Cédric, Chris, Didier, Elie, Etienne, Guillaume, Lucas, Rudy, Sébastien, Stéphane, Vitaly, ma famille et toutes les autres personnes qui m'ont aidé, de près ou de loin, à écrire ce livre ;

Enfin, ce livre n'existerait pas sans le soutien sans faille et les encouragements d'Annabelle. Mention spéciale aux rires et aux « trains » de ma fille Alice.

## Préface

Écrire un livre sur les icônes et les pictogrammes est très intéressant. Ce vaste et passionnant sujet à la frontière des Arts plastiques, de la sémiologie et de l'ethnologie, rassemble les deux types de public : les designers comme les non-designers. Les pictogrammes sont une langue que nous avons en commun et que nous utilisons tous les jours sans nous en rendre compte.

Nous savons de manière instinctive décrypter les principaux signes iconiques qui remplissent notre quotidien : nous repérons d'un coup d'œil la porte des toilettes au fond du restaurant, nous cachons de la vue des enfants cette bouteille avec la tête de mort sur l'étiquette... nous déchiffrons les signes alors que nous n'avons pas appris cette langue à l'école.

C'est la force de suggestion des pictogrammes, cet espéranto visuel qui tend à la compréhension quasi-universelle, je dis bien « quasi » car même un pictogramme peut s'avérer incompréhensible selon le contexte.

Atteindre la perfection formelle est un dur labeur mais quel beau métier que de participer aux évolutions de ce langage. Trouver la forme qui fait mouche, celle qui, à la fois, sera comprise instantanément et aura assez de style pour donner ce supplément de personnalité qui la rendra unique et intemporel, tels ces pictogrammes des jeux Olympiques de Tokyo en 1964.

Simple, lisibles, précis, mais aussi humbles et discrets.

Plus que jamais, le pictogramme est un élément graphique qui s'efface au profit de sa fonction, faire comprendre.

Pourtant il peut aussi s'ancrer profondément dans notre esprit : pensez à la force de certains logos qui ne sont composés que d'un unique pictogramme ou le « I ♥ New York » de Milton Glaser, un message touristique qui ne devait être utilisé que quelques semaines et devenu un symbole international, le cri d'amour rassembleur pour une ville.

Le pictogramme, l'icône, peut transcender sa fonction première et ainsi donner un écho inattendu à cette phrase de Freud qui disait que « les grandes choses peuvent se manifester par de petits signes ».

Sébastien Desbenoit est un vulgarisateur. Et ce terme n'a rien de péjoratif tant ce rôle a une place noble dans le domaine du design qui, à force de promouvoir les bonnes pratiques entre gens de la profession, en oublie parfois

## Préface

de s'adresser aux autres, les non-initiés. Un public qui, bien que profane, n'en est pas moins avide de connaissances. Et Dieu sait si le design a besoin d'être pédagogique.

*Jean-Philippe Cabaroc*  
(Designer – Directeur artistique)

## Le retour de l'âge d'or des pictogrammes

Transmettre un message.

De l'ocre, du charbon, une grotte et, avec des formes simples, réussir à faire comprendre son idée à une autre personne.

Si l'avènement des documents écrits définit la fin de la Préhistoire et le début de l'Histoire, on peut dire que l'Histoire de la communication écrite commence avec les toutes premières peintures rupestres. C'était il y a un peu plus de 32 000 ans.

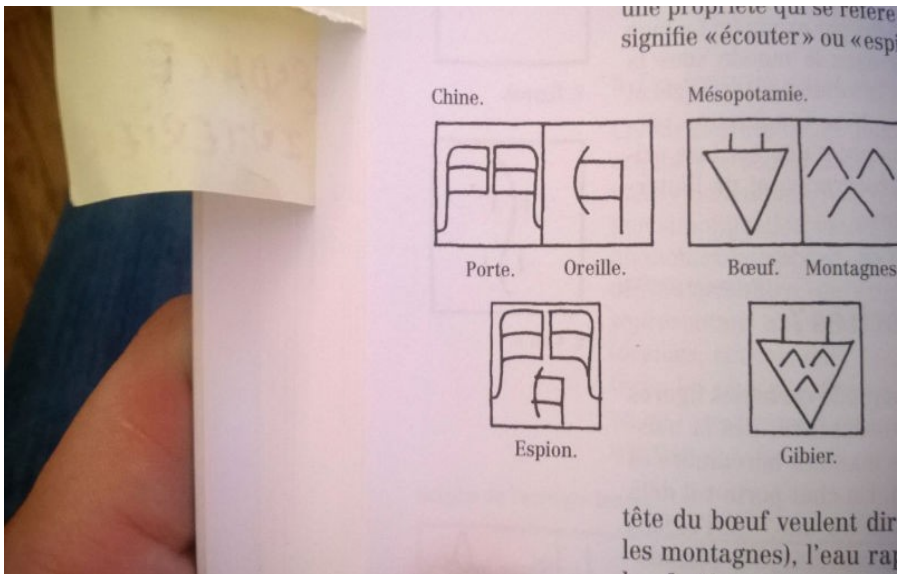


## Le retour de l'âge d'or des pictogrammes



Durant 2 000 ans le système pictographique s'affinera en fonction des zones géographiques, des supports et des usages. Les associations de pictogrammes mèneront à l'avènement des idéogrammes et des premières écritures. Ainsi, en Chine, l'association d'un pictogramme de porte et de celui d'une oreille engendrera l'idéogramme exprimant l'espion.





En Égypte, l'enchaînement de pictogrammes entraîne l'arrivée des hiéroglyphes. Ces écritures dites pictographiques sont retrouvées sur tous les continents et marqueront la fin de la Préhistoire et le début de l'Histoire.

Il y a 6 000 ans (4 000 ans avant notre ère), la lettre est inventée [cf. bibliographie : Les origines de l'écriture.] et les alphabets suivront. L'usage des pictogrammes évoluera jusqu'à ce qu'ils deviennent des symboles : des signes abstraits représentant un concept en alchimie, une famille au travers des blasons héraldiques européens ou des « kamons » japonais... Une multitude de symboles seront créés, souvent propres à chaque pays, à chaque religion. L'initiation à la lecture de ces signes fera même l'objet d'un apprentissage !

Après avoir évolué pendant plusieurs millénaires, c'est en 1909 que les pictogrammes modernes font leur apparition au niveau international. La convention diplomatique internationale de Genève normalise quatre signes pour encadrer la démocratisation d'une récente invention : l'automobile. Ainsi les pictogrammes *croisement*, *virages*, *cassis* (ou *rigole*) et *passage à niveau* sont associés à des formes pour créer ces nouveaux signaux.

## Le retour de l'âge d'or des pictogrammes



Après l'automobile, l'organisation des Jeux Olympiques de Tokyo en 1964 décide de mettre en place un système de pictogrammes afin de faciliter l'orientation des participants et des spectateurs lors des premiers Jeux à se dérouler en Asie. Une série de 20 pictogrammes de sports et de 39 d'informations générales vont voir le jour.



Les déplacements des personnes à travers le monde et la « barrière de la langue » vont ainsi être les principaux moteurs de l'apparition pour le grand public des pictogrammes modernes. Suite notamment à cet événement, les Nations Unies vont créer une sous-commission « *design* » au sein de l'« *International Council for Breaking the Language Barrier* » (Conseil

international pour rompre la barrière de la langue). Six ans plus tard, en 1970, le comité « Symboles graphiques et pictogrammes » est créé au sein de l'organisation internationale de normalisation (ISO/TC 145).

Du côté des interfaces graphiques (aussi appelées interfaces utilisateur ou interfaces homme/machine), les premières icônes datent des années 1950. Mais c'est à partir de 1968 qu'elles vont réellement se développer avec le « *paper paradigm* » d'Engelbart qui tente de rendre l'ordinateur plus accessible à ses utilisateurs en l'organisant comme un bureau grâce à des pictogrammes de fichiers et de dossiers. Cette métaphore du bureau reprise par Xerox PARC et Alan Key donnera naissance aux interfaces utilisateurs modernes et notamment le Xerox Star de 1981.



富士ゼロックス8012-J スター インフォメーション システム

Aujourd'hui, on retrouve des pictogrammes dans nos voitures, sur nos téléphones, sur les étiquettes de nos vêtements, sur tous les emballages... Nous sommes au cœur d'un nouvel âge d'or de ces signes graphiques. Et si leur utilité dans notre quotidien n'est plus à remettre en question, certains, comme Adrian Frutiger, craignent la naissance d'un nouveau langage universel. En effet, une nouvelle langue uniformisée et basée uniquement sur

Le retour de l'âge d'or des pictogrammes

la culture visuelle pourrait appauvrir toutes les nuances présentes dans l'écriture actuelle. Les pictogrammes, idéogrammes, signes et autres symboles sont un complément à l'écrit et non une alternative.

Par ailleurs, chacun de ces termes possède son propre sens, sa propre définition. Nous allons désormais nous intéresser aux spécificités de chacun de ces mots et de ce qu'ils traduisent.

## À propos de l'auteur



Sébastien Desbenoit est stratège en communication, explorateur du langage visuel et spécialiste de la course à obstacles.

Avant de se lancer dans la communication et les icônes, il a travaillé dans une agence de signalétique, obtenu un diplôme de mathématiques et été consultant en art moderne.

Rédacteur en chef et co-fondateur du magazine de la course à obstacles : [obstacle.fr](http://obstacle.fr), il a également contribué aux projets [Spip](#), [WebPlatform](#), à la fondation de [La Cuisine du Web](#) ainsi qu'à l'organisation des événements [Sud Web](#), [Lyon Capitale Mondiale du Web 2012](#) et prépare [www2018](#).

Il est l'auteur de « [Stratégie de contenu et conception web](#) » paru aux éditions ENI.

## Colophon

La police utilisée pour le corps du livre est la Frutiger, créée par Adrian Frutiger sur demande de l'aéroport de Paris-Charles-de-Gaulle. Celle destinée aux titres est la Exo, dessinée par Natanael Gama.

Les Contrôleurs Marie Alhomme, Corinne Schillinger et Loïc Mathaud espèrent que vous avez effectué un agréable voyage.